

IDEA VILAFRANCA

CULTOUR

Culturitza't, modernitza't i familiaritza't



Joan Lluís Mudarra Barros

Anna Julia Navarro

31-08-2021

Joan Lluís Mudarra Barros i Anna Julià Navarro mitjançant el present acceptem expressament el tractament de les nostres dades personals en els termes que s'estableixen en les bases reguladores d'aquest concurs.

Índex

1.	Bases del projecte	1
1.1.	Objectius	1
1.2.	Target	1
1.3.	Eslògans	1
2.	Descripció de la idea	1
2.1.	Llocs d'interès i la seva experiència RA	2
2.2.	Com utilitzar Cultour	4
3.	Descripció de la innovació	4
4.	Aplicabilitat	5
5.	Viabilitat	5
6.	Escalabilitat	5

1. Bases del projecte

1.1. Objectius

Cultour és un projecte que impulsa el coneixement de la cultura i les tradicions d'un municipi. Aquest es basa de varies experiències de realitat augmentada (RA) que permet als usuaris moure's per les zones més emblemàtiques del municipi i conèixer d'una manera més dinàmica la cultura que el caracteritza.

Aquesta idea va sorgir arrel d'observar que la gent que visita un municipi, o inclús la que el resideix, no s'interessa a descobrir la història i cultura.

Les bases que principalment caracteritzen el projecte son: millorar, modernitzar i facilitar l'accés a les tradicions del municipi. També proporcionar una experiència familiar dins del municipi per poder aprendre, divertir-se i moure's. Finalment, aportar una opció sostenible que solucioni aquesta problemàtica.

1.2. Target

El projecte va dirigit a famílies amb nens i nenes d'entre 6 i 12 anys. Ens adrecem a famílies residents i no residents del municipi. A més, aquestes poden ser d'origen nacional o internacional, ja que la plataforma es trobarà en diferents idiomes.

1.3. Eslògans

Els eslògans amb els quals s'identifica Cultour son els següents:

- *Culturitza't, modernitza't, familiaritza't*: aquest eslògan transmet la voluntat de Cultour per promoure a tothom que s'anima a culturitzar-se mitjançant aquestes eines innovadores.
- *Experimentar per recordar*: Cultour vol aportar altres opcions i maneres d'aprendre i descobrir la història. Un dels objectius primordials és el fet de dinamitzar aquesta informació perquè sigui més fàcil i divertida d'aprendre i recordar.

2. Descripció de la idea

Cultour permet descobrir l'encant d'un poble des d'un punt de vista cultural, mostrant tant als més petits com als més grans els llocs més emblemàtics i tradicionals de la ciutat. Mitjançant experiències de realitat augmentada ubicades a llocs d'interès del municipi, cada família podrà aprendre els conceptes culturals que el destaquen.

Per a realitzar aquesta experiència només es necessita accés a un dispositiu mòbil o tablet. Cal dir que no és necessari la descàrrega de cap aplicació per a participar, ja que tota la informació estarà donada mitjançant el navegador web. Amb el dispositiu, l'usuari entra a la web del projecte on pot veure totes les instruccions per gaudir de l'experiència. Una vegada llegides les instruccions, a la mateixa web, es pot observar un mapa de Vilafranca on estaran marcats tots els punts d'interès. Una vegada l'usuari arriba a la localització desitjada, entrarà a un apartat de la web on s'obrirà la càmera del dispositiu i podrà escanejar el lloc on es troba. Els usuaris podran decidir en qualsevol moment quines localitzacions veure, però la pròpia web recomanarà diferents tours, per exemple: Tour per el casc antic de Vilafranca, tour per les vinyes, tour al Miravinya, etc...

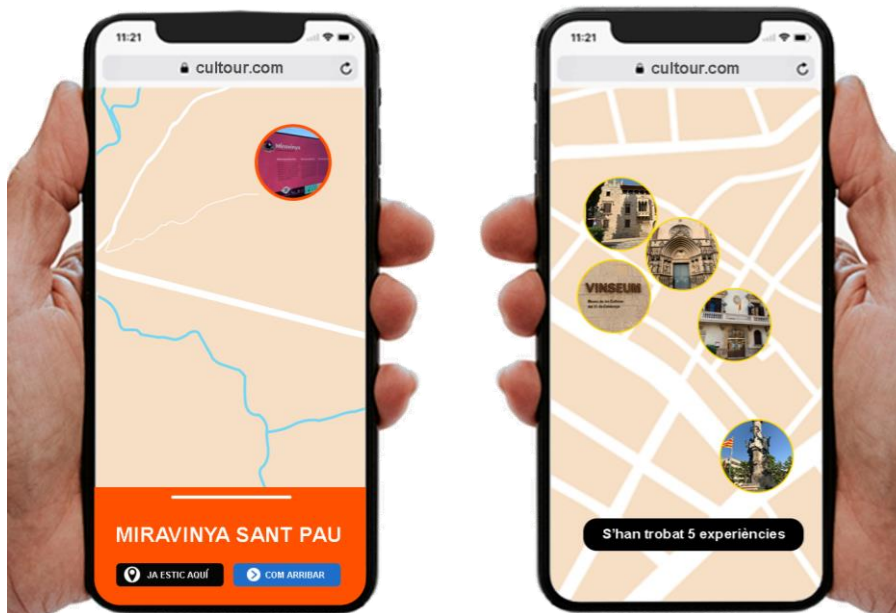


Figura 1. Mapa Miravinya en la pàgina web Cultour. Figura 2. Mapa Vilafranca centre en la pàgina web Cultour.

2.1. Llocs d'interès i la seva experiència RA

En aquest recorregut per Vilafranca del Penedès es pot descobrir edificis modernistes i medievals, destacant l'estil gòtic, conèixer indrets emblemàtics on neix la cultura popular, i introduir-se en el món del vi.

La primera versió de Cultour contindrà els següents llocs d'interès: Basílica de Santa Maria, Palau Baltà, Vinseum, Casa i plaça de la Vila, Església i Claustre de Sant Francesc, Cal Figuerot, Premsa de Vi s.XVI, Casa Miró, Casa Berger Balaguer, Monument a Milà i Fontanals, Capella de Sant Joan, la Casa de la Festa Major i Miravinya.

A continuació es descriuran breument les experiències de 5 dels llocs d'interès nombrats anteriorment, per tal de mostrar la diversitat d'idees i combinacions que et permet fer la realitat augmentada.

- **Basilica de Santa Maria:** és el primer edifici parroquial d'estil gòtic edificat a Catalunya i un itinerari que val la pena parar i descobrir. Aquesta basílica amaga moltes singularitats, que a simple vista no es poden apreciar. És aquí on entra en joc la realitat augmentada. L'experiència en aquesta basílica es basarà en destacar les diferents singularitats que es presenten, com les nombroses escultures situades a la part exterior. La idea és que l'usuari arribi a la basílica i visualitzi pel dispositiu electrònic l'edifici amb les singularitats ressaltades. Cada cop que cliqui a una singularitat diferent, li apareixerà una pantalla amb informació.
- **Casa de la Festa Major:** aprofitant el nou projecte de la casa de la Festa Major, s'ha trobat un bon itinerari per destacar la importància de les figures folklòriques. L'experiència en aquest cas serà una mena de "photocall". Per tant, a l'exterior de l'edifici es podran trobar quatre figures (els gegants, el drac i l'àliga de Vilafranca), amb les quals els usuaris es podran fer fotos.
- **Vinseum:** Vilafranca es caracteritza per ser la capital del vi. Per tant, és indispensable fer una parada en el Vinseum i aprendre sobre l'enologia. L'experiència en aquest cas serà observar el procés d'elaboració en la façana del Vinseum. A més després de visualitzar el procés d'elaboració en realitat augmentada, es podrà fer un de joc que ajudi a comprendre el procediment explicat anteriorment.
- **Plaça de la Vila:** és la plaça principal de la capital de l'Alt Penedès, aquesta és una plaça històrica castellera. A més els castellers són la identitat de Vilafranca. És per això que l'experiència en aquesta plaça ens traslladarà a la diada de Sant Félix, el 30 d'agost. Aquesta serà un tour 360° per la plaça on es podrà observar un personatge representant de cada ball popular. El qual, si l'usuari prem sobre seu escoltarà un petit relat.
- **Ruta Miravinya (Sant Pau):** el mirador de Sant Pau és una ubicació que permet tenir una vista panoràmica de Vilafranca. En aquest cas l'experiència constarà en assenyalar les muntanyes més importants i els monuments des d'un altre punt de vista. Permetrà al usuari tenir una idea general de tot el que es pot veure i descobrir de Vilafranca. Per fer-se una idea de com seria aquesta experiència veure Figura 3.



Figura 3. Exemple experiència RA Miravinya Sant Pau.

2.2. Com utilitzar Cultour

Per poder entendre el funcionament del projecte, s'explicarà un cas d'ús, en el qual es podrà entendre el procediment que realitza l'usuari. Aquest el resumirem en els següents passos:

1. Localització de l'experiència a realitzar en el mapa (Figura 2, 3): primer de tot s'accedeix a la pàgina web cercant el punt d'interès que es vol visitar.
2. Indicacions de com arribar: una vegada trobat el punt d'interès, la web permetrà indicar mitjançant google maps com arribar-hi.
3. Iniciar experiència de RA: arribat a la localització, tornar al mapa, seleccionar el lloc d'interès i marcar "ja estic aquí" (com es pot observar en la Figura 4).
4. Seguir les instruccions: un cop marcat el botó "ja estic aquí" apareixeran les instruccions, adaptades a l'experiència.
5. Gaudir de l'experiència!



Figura 4. Botons "ja soc aquí" i "com arribar".

Un altre cas d'ús de Cultour es troba en les persones que desconeixen inicialment l'experiència. Aquestes arriben directament al lloc d'interès i mitjançant codis QR poden accedir a la pàgina web de Cultour. D'aquesta manera, l'usuari pot gaudir en el moment de l'experiència de RA, tal i com s'ha explicat anteriorment. Aquest cas d'ús aporta diferents opcions a l'usuari per visitar més llocs emblemàtics del municipi.

3. Descripció de la innovació

La filosofia de idea Vilafranca és fer front als reptes globals de la ciutat, d'aquests Cultour es centra sobretot en cultura i noves tecnologies, però també es poden destacar d'altres com urbanisme, espai públic i medi ambient.

La innovació es basa en introduir noves tecnologies en indrets tradicionals i històrics. Per tant, es vol donar una visió moderna guardant l'essència de la tradició, història i cultura vilafranquina.

Pel que fa a l'hora de triar la nova tecnologia s'ha volgut optar per la realitat augmentada (RA) ja que t'ofereix moltes opcions diferents de veure i transmetre la informació. Així que en aquest aspecte, es pot innovar i crear diferents maneres d'explicar una història, perquè així qui la rebí descobreixi i recordi

la història, la tradició i la cultura d'una manera més dinàmica i divertida. A més és justament d'aquesta idea d'on sorgeix el nostre lema: “experimentar per recordar”.

A part aquesta experiència també innova en termes de medi ambient. La RA es pot substituir per els follets informatius i a més permet tenir sempre la informació impecable, a diferència dels cartells que poden ser guixats o contenir grafitis, cosa que dificulta la seva comprensió i aporta una mala imatge.

4. Aplicabilitat

Cultour encaixa a la perfecció a Vilafranca pel seu ràpid creixement com a ciutat. Les tradicions i cultures del poble, poc a poc es perden en la perifèria del municipi, per aquest fet, és important adaptar tota aquesta informació històrica de manera que sigui accessible per les noves generacions. Tanmateix, al ser una ciutat en creixement, és també important ensenyar-la a la gent que s'interessa per Vilafranca o la visita.

Vilafranca forma part de la marca de l'Agència Catalana de Turisme “Ciutats amb caràcter”, a més va ser anomenada al 2015 capital de la cultura catalana. Per tant, és una ciutat rica en cultura, història i tradicions cosa que permet a Cultour extreure el seu màxim potencial.

5. Viabilitat

Per la implementació de Cultour en un municipi no necessita grans inversions econòmiques ni de personal. El projecte requereix d'una etapa de recollida d'informació, on es busquen els punts culturals a reforçar i els llocs d'interès, i seguidament la implementació de les diferents experiències RA. Una vegada s'ha acabat l'etapa d'implementació tothom pot gaudir lliurement i gratuïtament de Cultour.

El seu desenvolupament es podria realitzar pel mateix equip de Cultour, tenint una primera versió del projecte en un temps aproximat de 6 mesos, durant aquest desenvolupament, s'hauria d'invertir en programes que permetin dissenyar en 3D i crear experiències RA. Primer es pot fer una versió reduïda on tindre un grup limitat de llocs d'interès i a partir d'aquesta base anar afegint nous punts d'interès progressivament.

6. Escalabilitat

Cada poble de Catalunya el forma un conjunt de tradicions i històries, per tant, Cultour es pot adaptar a qualsevol municipi que sigui ric en aquestes. Cada experiència de RA es pot personalitzar als conceptes que es vulguin transmetre, permetent així adaptar a la perfecció la idea en qualsevol aspecte informatiu. En termes d'escalabilitat, també s'adapta el seu desenvolupament, on es poden començar implementat un nombre d'experiències i poc a poc anar incloent més llocs d'interès.